

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2000-84242

(P2000-84242A)

(43)公開日 平成12年3月28日 (2000.3.28)

(51)Int.Cl.
A 63 F 13/00

識別記号

F I
A 63 F 9/22

マーク (参考)
S 2 C 0 0 1

審査請求 未請求 請求項の数2 OL (全4頁)

(21)出願番号

特願平10-260158

(22)出願日

平成10年9月14日 (1998.9.14)

(71)出願人

000132840
株式会社タイトー
東京都千代田区平河町2丁目5番3号 タ
イトービルディング

(72)発明者

津田 洋介
東京都千代田区平河町2丁目5番3号 株
式会社タイトー内

(74)代理人

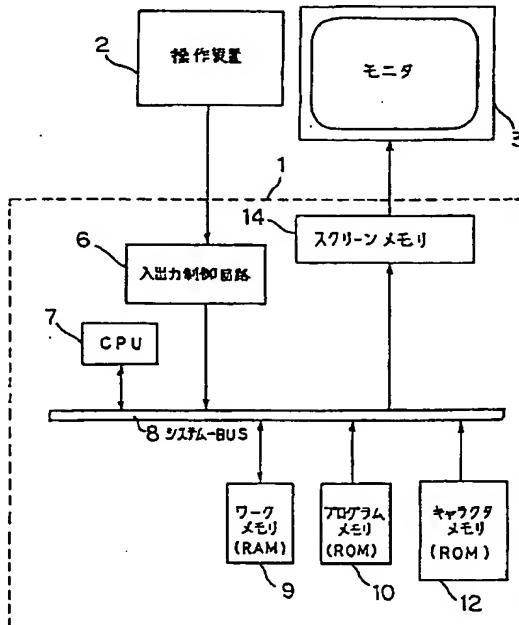
100088649
弁理士 山田 武樹
Fターム(参考) 20001 AA00 AA06 BA00 BA06 BB00
BB06 BB10 BC00 BC01 BC10

(54)【発明の名称】 シューティングゲーム装置

(57)【要約】

【課題】 攻撃方向を補正するシューティングゲームにおいて、どの敵キャラクターに攻撃するのかをプレイヤーが認識できるようにする。

【解決手段】 攻撃方向 (A) を、敵キャラクター (2 1) の方向に補正する補正ステップ (ステップ S 6) と、敵キャラクター (2 1) にマーキング表示を行うマーキングステップ (ステップ S 7) とを具備する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】攻撃方向(A)を、敵キャラクター(21)の方向に補正する補正ステップ(ステップS6)と、

前記敵キャラクター(21)にマーキング表示(22)を行うマーキングステップ(ステップS7)とを具備することを特徴とするシューティングゲーム装置。

【請求項2】複数の敵キャラクター(21)のそれぞれについて距離および攻撃方向(A)との角度を比較する比較ステップ(ステップS4)と、

前記比較ステップによる比較の結果、最も距離または角度の近い敵キャラクター(21)を選択する選択ステップ(ステップS5)とを更に具備することを特徴とする請求項1に記載のシューティングゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、シューティングゲーム装置に関する。

【0002】

【従来の技術】従来のこの種のシューティングゲーム装置で、プレイヤーが弾を発射すると、発射方向に対して少しずれた敵キャラクターに向けて方向を補正して、敵キャラクターに弾が当たるようにしたものがあった。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、特に敵キャラクターが複数の場合において、方向を補正した結果、どの敵キャラクターに攻撃するのかをプレイヤーが認識できない点で改善余地があった。

【0004】本発明は、上記の問題点に鑑みてなされたもので、攻撃方向を補正するシューティングゲームにおいて、どの敵キャラクターに攻撃するのかをプレイヤーが認識できるようにすることを目的とする。

【0005】

【課題を解決するための手段】この目的を達成するため、第1発明のシューティングゲーム装置は、攻撃方向(A)を、敵キャラクター(21)の方向に補正する補正ステップ(ステップS6)と、敵キャラクター(21)にマーキング表示(22)を行うマーキングステップ(ステップS7)とを具備することを特徴とする。

【0006】第2発明のシューティングゲーム装置は、請求項1において、複数の敵キャラクター(21)のそれぞれについて距離および攻撃方向(A)との角度を比較する比較ステップ(ステップS4)と、比較ステップによる比較の結果、最も距離または角度の近い敵キャラクター(21)を選択する選択ステップ(ステップS5)とを更に具備することを特徴とする。

【0007】

【発明の実施の形態】以下、本発明の実施の形態を図面に基づいて説明する。

【0008】図1は、本発明によるシューティングゲー

ム装置の一実施例を示すブロック結線図である。

【0009】図1において、ビデオゲーム機は、制御装置1を中心にして、操作装置2、およびモニタ3から構成されている。操作装置2は、制御装置1(入出力制御回路6)と接続されており、ジョイスティック、ボタン、スイッチ等のプレイヤーによって操作される装置である。モニタ3は、制御装置1の画像出力信号を可視像に変換して表示する。

【0010】制御装置1は、入出力制御回路6、CPU回路7、およびスクリーンメモリ14等から構成されている。入出力制御回路6は、プレイヤーがジョイスティック、ボタン、スイッチ等(操作装置2)を操作した状態を検出して、CPU回路7に伝達する。CPU回路7との信号の授受は、システムバス8を介して行われる。

ワークメモリ9は、CPU回路7の作業領域として用いられる。プログラムメモリ10には、CPU回路7のプログラムが記憶されている。キャラクタメモリ12には、スクリーンメモリ14に書き込むことによりモニタ3に表示されるキャラクタのデータが記憶されている。

【0011】CPU回路7が画像出力を行う場合には、システムバス8を介してスクリーンメモリ14に画像データを書き込む。モニタ3は、スクリーンメモリ14に書き込まれた画像データを読み出し、可視像に変換して表示する。プレイヤーは、このモニタ3の可視像を見ながら操作装置2を操作してゲームを進行する。

【0012】図2は、CPU回路7のプログラムを示すフローチャートである。プログラムはメインルーチン(図示せず)から呼び出されてスタートする。プログラムがスタートすると、まずステップS1で、プレイヤー

であるキャラクター20(図3参照)の銃が向いてる方向Aが移動(変化)したか否かを判断する。移動(変化)していないと判断したときは、ステップS1に戻る。移動(変化)していると判断したときは、ステップS2に移行する。

【0013】ステップS2では、敵キャラクター21がキャラクター20の銃が向いてる方向Aの角度45度の範囲に入るか否かを判断する。範囲外と判断したときは、ステップS1に戻る。範囲内と判断したときは、ステップS3に移行する。

【0014】ステップS3では、キャラクター20の前方向45度の範囲内の敵キャラクター21が単体か否かを判断する。複数と判断したときは、ステップS4に移行する。単体と判断したときは、その敵キャラクター21を選択してステップS6に移行する。なお、上記の45度の角度は、他の角度であっても良いことは勿論である。

【0015】ステップS4では、複数の敵キャラクター21のそれぞれについて距離および方向Aとの角度を比較する。比較の結果、最も距離または角度の近い敵キャラクター21を選択して(ステップS5)、ステップS

6に移行する。

【0016】ステップS6では、敵キャラクター21に対してキャラクター20の銃が向いてる方向Aを、方向Bに回転することで補正する(図3(b)参照)。

【0017】ステップS7では、ステップS3またはS5で選択した敵キャラクター21にマーキング(サイト)22の表示を行う(図4(a)参照)。

【0018】ステップS8では、敵キャラクター21がキャラクター20の銃が向いてる方向Aの角度45度の範囲から外れたか否かを判断する。外れたと判断したときは、ステップS11を経由することでマーキング(サイト)22を消去してからステップS1に戻る。範囲内と判断したときは、ステップS9に移行する。

【0019】ステップS9では、攻撃ボタン(操作装置2)が押されたか否かを判断する。押されていないと判断したときは、ステップS8に戻る。押されたと判断したときはステップS10に移行して、マーキング(サイト)22の方向に攻撃が行われ、プログラムを終了する。図4(b)は、敵キャラクター21に攻撃が当たったことを示すものである。

【0020】

【発明の効果】以上のように、本発明のシューティングゲーム装置によれば、攻撃方向(A)を、敵キャラクター(21)の方向に補正する補正ステップ(ステップS6)と、敵キャラクター(21)にマーキング表示(2*

*2)を行うマーキングステップ(ステップS7)とを設けたので、マーキング表示(22)により、どの敵キャラクターに攻撃するのかをプレイヤーが容易に認識することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明によるシューティングゲーム装置の一実施例を示すブロック結線図である。

【図2】本発明によるシューティングゲーム装置の一実施例を示すフローチャートである。

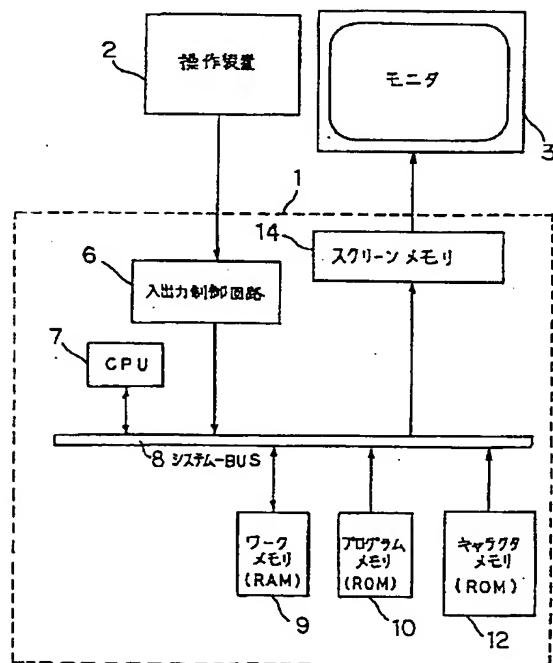
【図3】本発明によるシューティングゲーム装置の一実施例を示す正面図である。

【図4】本発明によるシューティングゲーム装置の一実施例を示す正面図である。

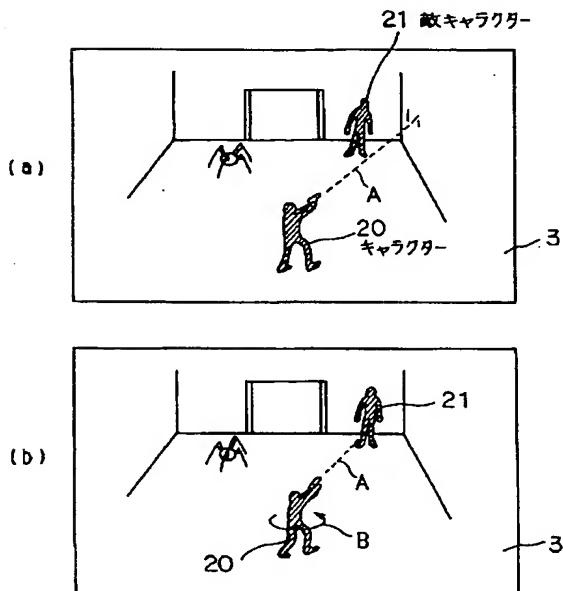
【符号の説明】

1	制御装置
2	操作装置
3	モニタ
6	入出力制御回路
7	CPU回路
8	システムバス
9	ワークメモリ
10	プログラムメモリ
11	記録装置
12	キャラクタメモリ
14	スクリーンメモリ

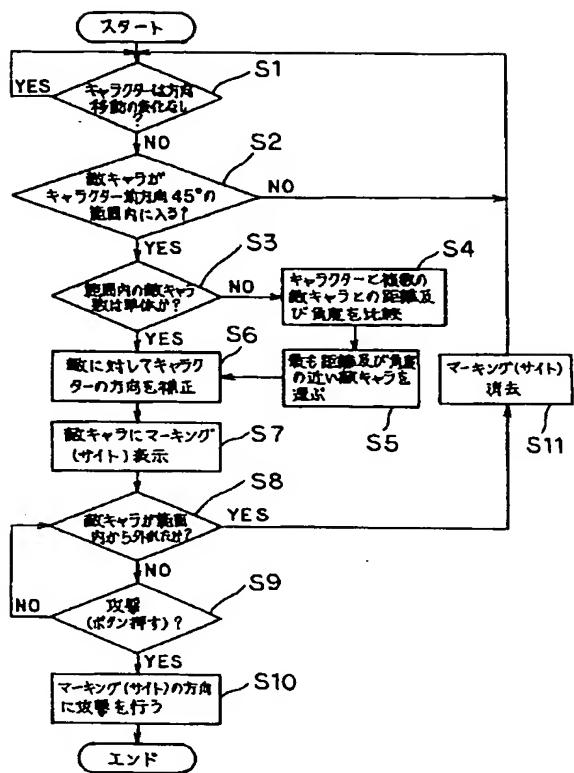
【図1】



【図3】



【図2】



【図4】

